アルビオン

Chaos

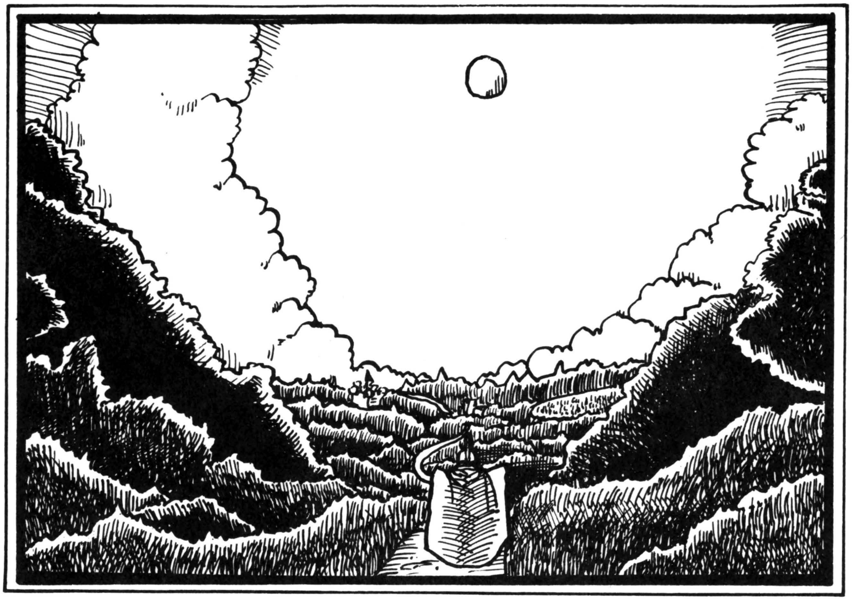


白亜の騎士伝説

Albion

失われた世界に生きる人々は高度に発達した
前時代の文明を知らない。
ただ、地下にいまだ稼動している
コンピュータネットワークの端末より得られる
科学技術を、「魔法」として利用
することを許される神官がいた。そして「神殿」と呼ばれる前時代の遺跡にすむ
彼等の支配のもとに人々の暮らしは営なまれていた。
ところが悪神官の操作により、ネットワークの
暴走が起こる。各地でいさかいや飢饉があった。
不安のどん底に落とされる人々。
やがて、神官のお告げがあった。
「この国に暗雲おとずれる
とき、伝説の騎士が現われるであろう。
その名を、
Albionという……」

目　次



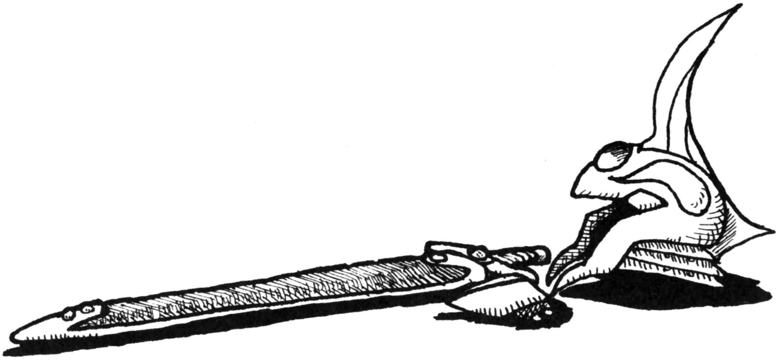
プロローグ

「最期の戦い」以後数百年が過ぎた。人類は残ったテクノロジーの管理を神に任せ、平和な時を過ごしていた。しかし、ある神官が自らの野心をそそのかされ、破壊の神ケルヌンノスを再動させてしまいました。その結果、神々のネットワークは断ち切られ、自然は狂い、各地で争いや飢饉が起りはじめた。神々は主神テウタテスもとに集結しこれに対抗することとなった。幾度かの戦いの末、自然の暴走と飢饉は収められたが、事態は泥沼化していくばかりであった。やがて………

主人公はアムイイムの町でテウタテス神に見出された若者です。7つの冒険の旅に出ることになります。旅を通じてライバルや多くの人々と出会い、この世界の秘密や神の目的などの知識を徐々に得ることとなるでしょう。

ゴアン・ワールド

　もし、ここが地球なら今より二千年ぐらい未来の話です。
かつて人類は非常に優れた文明を築いていたのですが大きな過ちを犯し、最終戦争により一度滅びてしまいました。
それより数千年の時がたち、人々は「神」の加護のもとに中世紀的な生活を営なむまでに立ち直りました。この「神」の正体は最終戦争より生き残ってきた人工頭脳たちです。しかし、人々はそれらのことを知らずにプリミティブな生活をしています。
人々は前世紀の科学的な知識や産物を魔法と呼び、神（人工頭脳）より供給されています。



1.ゲームを始める前に

アルビオンの基本操作

アルビオンの基本的なキー操作には次に示すような共通の決まりがあります。アルビオンでは、各操作を行なうとき、それぞれのウインドウを開き、簡単なメニュー操作で指示を行なえるようになっています。

① □で囲まれたキー表示（例：1など）の場合。
それぞれのキーによる、ワンタッチのキー操作です。
主にテンキーによる操作となり、モードから抜ける（ウインドウを閉じる）ときは 9キーを使用します。

② カーソル（反転表示）で示されている場合。
矢印キーでカーソルを動かし、リターンで決定します。
各モードから抜ける場合には、主にＥＳＣキーを使用します。

特別な場合（道具の装備など）を除き、以上の２種類の操作方法を併用しておりますので、使いやすい方法でプレイして下さい。

2.キャラクターを作る

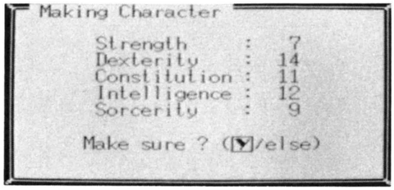
アルビオンを始めるために、あなた自身の分身であるキャラクターを作りましょう。

キャラクターメイクの手順

① 本体の電源を入れる。

② アルビオンのＡディスク（システムディスク）をドライブ１に、Ｂディスク（データディスク）をドライブ２にセットします。

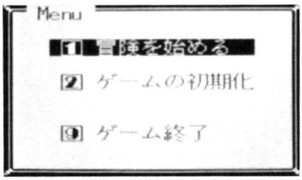
③ リセットボタンを押すとタイトルが表示されますので、なにかキーを押して下さい。次のような画面が表示されます。



④　キャラクターメイクの画面が現われます。
Eキーを押すことにより数値が変化しますので、決定したいところでYキーを押します。

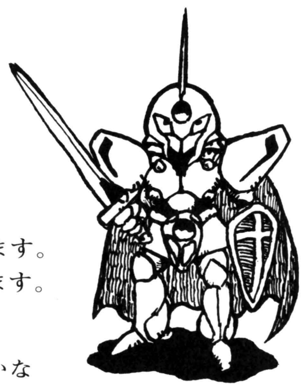
⑤　名前の入力をします。
Yキーを押すと自動的にゲームが始まります。

※　キャラクターメイクは、ゲームを始めてしまうと変更することはできません。ゲームを終了させ再度立ち上げた場合、次のような画面が表示されます。



“2．ゲームの初期化”を選択するとキャラクターメイクから再度行なえますが、ゲームを始める初期の状態もどってしまいますので注意して下さい。

各種パラメーターの説明



パラメーターは以下のように関係します。

強　さ　（St）
物を持ち上げるなどの筋力をあらわします。
戦闘時に敵に与えるダメージに影響します。

敏捷性　（Dx）
素早く動けるか、もしくは手先が器用かなどをあらわします。武器、アイテムなどの扱いに関係する。戦闘中の攻撃の順序、命中率に影響します。

強靭さ　（Ｃｏｎ）

体の丈夫さ、持久力をあらわす。
レベルアップ時のＨＰの上がり具合に影響します。

教　養　（Ｉｎｔ）

頭のよさ、知識の量をあらわす。
マジック、およびアイテムの取り扱いに影響します。

精　神　（Ｓｏｌ）

どのくらいの“気”を発することができるかをあらわす。この世界での行動は精神力を元に働きます。ＰＰ発生に影響します。

耐久力　（ＨＰ）

許容損傷度を表わします。最大許容損傷度はＣｏｎの値に影響を受けます。もしＨＰが０になったら死亡、もしくは停止、気絶など戦闘不能になります。もちろん、敵も同じです。

精神力　（ＰＰ）

使用できる精神エネルギーを示します。魔法や武器を使用する時に消費します。毎戦闘ごとに設定し直されますので戦闘中以外は表示されません。

装　甲　（ＡＣ）

アーマーの硬さをあらわします。この値が高いほどダメージが受けにくくなります。裸の状態を０とします。

経験値　（Ｅｘｐ）

経験値を表わします。この値が決められた値を超えるとレベルが上がります。レベルが上がると同時に能力値などに影響を及ぼします。

レベル　（Ｌｅｖｅｌ）

成長の段階、経験値の目安です。

状　態　（Ｓｔａｔｕｓ）

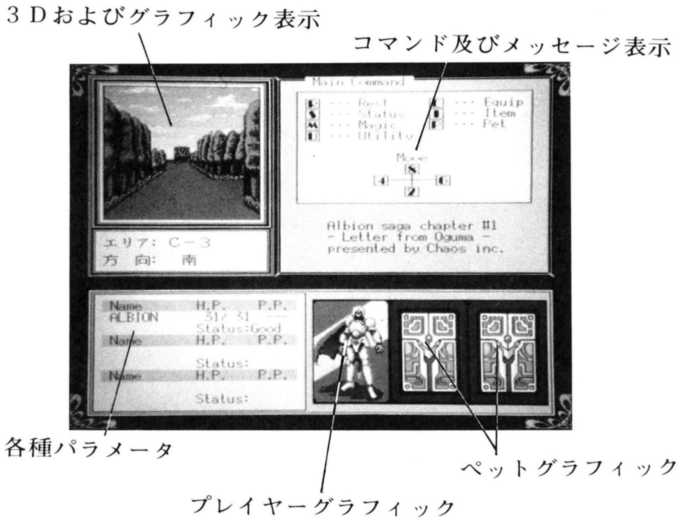
現在の体の状態を示します。

金　（Ｇｏｌｄ）

この世界は金本位制をとっており、単位はGoldです。

３.通常時の操作

アルビオンでは通常以下の画面が表示されます。



テンキー ＜移動＞

画面左上の３Ｄ迷路内を移動するには、以下のキーを使用します。

- [8] …… 前進します。
- [4] …… 左を向きます。
- [6] …… 右を向きます。
- [2] …… 後退します（向きは変わりません）。

R ＜休憩＞

冒険の途中、主人公やペット、従者が食事や薬をとり、体力回復します。薬の方が回復力が大きく、また、パーティーは全員同時に体力回復します。薬や食料は、町中の食料品店で買ってください。

[E] ＜装備＞

シールド、グローブ、主武器（剣など）、バックアップ用武器（主に飛道具）の、四種類それぞれひとつずつ装備できます。
矢印キー（もしくはテンキー）で、カーソルを動かし、リターンキーで決定します。
装備したアイテムは、赤マークで表示されます。

注意：この場合のみ、基本操作とは少し違う選択方法になりますので御注意ください。

[P] ＜ペット＞

ペットあるいは従者を連れている場合のみ機能します。

[1] …… ペットと遊ぶ
ペットや従者とのコミュニケートの場です。
従者の種類によっては個性のあるものもあり、
また、このコマンドには、隠された秘密が……

[2] …… ペットに名前をつける
ペットを手に入れたとき、一般的な名前がついています。
好みの名前をつけてあげてください。

[3] …… ペットと別れる
ペットと別れるときに使用します。ただしシナリオ上、別れられない場合もあります。

[I] ＜アイテム＞

[1] …… アイテムを使う
通常時にアイテムを使うときのものです。
アイテムの選択方法は、装備のときと同じです。

[2] …… アイテムを捨てる
アイテムを捨てるときに使用します。ただし、重要なアイテムは捨てられません。

M　＜マジック＞

マジック（クリスタル）を使用するためのキーです。
最初に、使用するクリスタルを選択します。
すると、そのクリスタルにセットされた、マジックが表示されます。
使いたいマジックをカーソルで選択してください。
戦闘時に同様に、使用します。

注意：戦闘用の魔法はつかえません。ＰＰの消費もありません。
マジックの内容は各町のお店で売っている「魔法の本」を参照して下さい。

U　＜ユーティリティー＞

ゲームをする上で必要なコマンドがあります。

1 …… セーブ
ユーティリティーに入ったときのゲーム状態を保存します。アルビオンではどこででも３ヶ所の保存ができます。また、起動時、死亡時のやり直しの際、ナンバーの大きい方を自動的にロードしますので、ナンバーの大きい方を、後で保存したものといったようにしておくと、便利です。

2 …… ロード
保存したゲームを再開します。
再開したいゲームを選んで下さい。

3 …… 環境設定
ここでは、メッセージなどの表示時間の設定と、ＢＧＭを聴くかどうかの選択をします。



4 …… 終了
ゲームの終了は、ここで選択します。
なお、セーブして終了を選択することもできます。

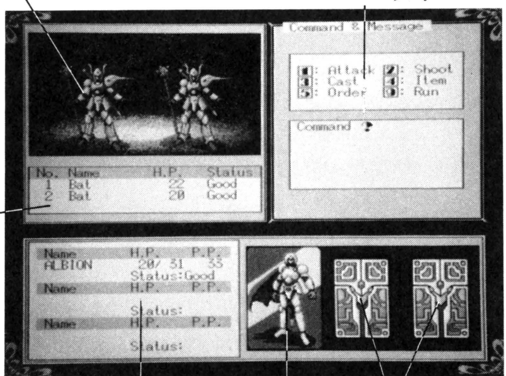
S　＜ステイタス＞

主人公やペット、従者の現在の状態を表示します。
各パラメーターについては“２．キャラクターを作る”を参照して下さい。

４．戦闘時の操作

戦闘システムの解説

アルビオンの戦闘のかなめは精神力です。ドミノも魔法も武器もすべて精神力（ＰＰ）で動いています。
各戦闘の最初に精神力（ＰＰ）が算出されます。
このＰＰを消費して戦闘を行なうわけです。



1 …… 主武器（剣など）による攻撃
装備した武器による攻撃を行ないます。武器が消費する以上のＰＰがあれば、自動的にＰＰを消費して攻撃を行ないます。ＰＰがそれ以下だった場合は物理的なパワーによる攻撃を行ないます。
複数の敵を攻撃できる場合を除き、敵のナンバーを選択して下さい。

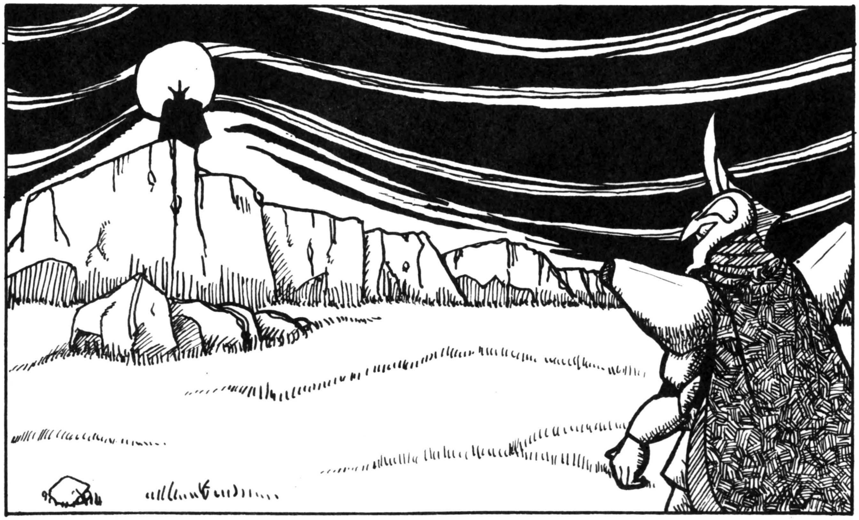
2 …… 飛道具による攻撃
基本的に１と同じです。

3 …… 魔法をかける（クリスタルを使う）
魔法による攻撃、または味方の状態回復などを行ないます。
選択方法は、通常時のマジックに準じます。
使いたい魔法が消費する以上のＰＰがあれば、ＰＰを消費して魔法をつかえます。ＰＰがそれ以下だった場合、その魔法はつかえず、コマンド入力にもどります。

4 …… 道具を使う
戦闘時につかえる有効な道具を持っている場合、このコマンドで使用します。ＰＰを消費するものもあります。

5 …… ペット（従者）に対する命令
戦闘に参加させるかどうかを決めてください。
ただし、言うことを聞くときと聞かないときがありますし、戦闘不参加の指示の場合でも、戦うものもいます。

9 …… 逃　走
敵からの逃走を試みます。常に逃げきれるわけではありませんので注意して下さい。



5.町の中の操作

町の中には、以下に述べるような建物、店などがあります。

寺　　院

町の中心です。主人公の旅の目的地になることが多く、特に主神テウタテスのアクリア寺院へは何度も戻ってくることになります。

道具屋

武器や道具の売買、また、ペットを売ることもできます。

購入時の操作：欲しい品物を、矢印キーでカーソルを動かし、リターンキーで決定します。
表中に一度に表示されている品物は、テンキーでワンタッチで選択できます。
また、表の端までカーソルがいけば、矢印キーを動かし続けるとスクロールします。

食料品店

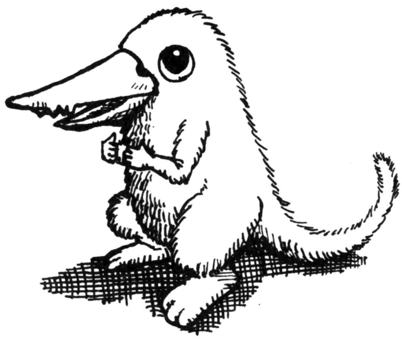
食料と、薬を買います。

宿　　屋

お金を払って、体力の回復をします。

酒　　場

酒を飲んで、情報を集めるのに立ち寄ってください。
酒を飲む回数によって、得られる情報も違ってきます。



6.ノート

神

神は超古代の遺産の人造頭脳である。彼等は意志を持っているのか、それとも巧妙なプログラミングの結果なのか？　もはやそれを知るすべはない。人々は神がコンピューターだとは知らない。

主神テウタテス

アムイイムの町の寺院にいる。現在の主神。アルビオンを使い、世界の修復を進ようとしている。

破壊神ケンヌンノス

フィンディスの城の主神。マクロイを操り､世界の破滅を企てる。

アルビオン

この世に危機が迫るとき、現われるという伝説の騎士。白き鎧と、白き心でこの世を救うといわれている。
（アルビオン：白(albis) からきた言葉。イングランドの古い詩的表現。ケルト語の“White Land”､白亜の大地の意）

エルヴィ・ヴァハ・マクロイ

破壊神ケンヌンノスにつかえる黒騎士。年齢、出身、実力、すべて不明。真黒のドミノ（ブラックドラゴン）をケルヌンノスより譲り受け、破壊神のために働く。

ドミノ

疑似生体精神機動服の一般的通称名。寺院などで作られる。もちろん古き時代の製造器があればであるが。
ドミノとはDevice Of Maneuver In Nonce Occasion （有事の際の作戦機器)の略とされているが､むしろその装飾的なマスク(Domino)より称されたとおもわれる。

ドミノ・スーツ

神々が作る生物の生体エネルギーに反応する鎧。生体のパワーによりほぼ無尽蔵といえるパワーを取り出す。もちろん、理論上であり実際には車のエンジンなどと同じで操縦者とメカニックに多大な影響を受ける。
一般的にドミノと呼ばれている。

ジェル・ボックス

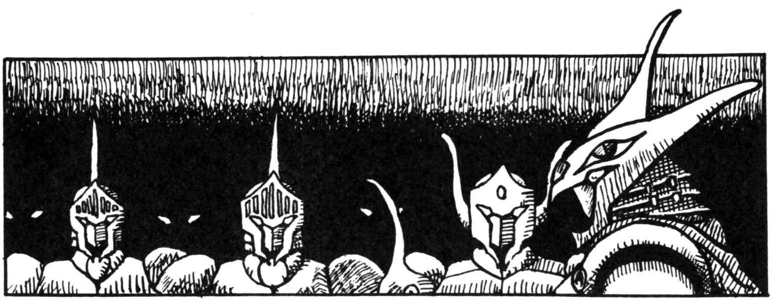
ドミノにはジェル・ボックス（宝石箱）と呼ばれるバリアブル・サーキット・ケースが有り、このケースにいれるクリスタル（メモリー、特殊サーキット）によって大きく性能が左右されます。生体的なドミノはクリスタルが変わると形すら変化することがあるほどです。

マジック

目に見えない、もしくは信じがたい科学技術はたいていマジックとして処理されています。機械の進歩、呪文の解析、および精神物理学の信じられないような発達によって魔法の様に見えるだけです。
前世紀では今でいう魔法の領域にまで科学の光が当てられており、妖精やエレメンタル、スピリット、超能力などが応用されたツールやプログラムが数多く残されています。

クリスタル

マジックを使用するためのメモリーであり特殊サーキットです。
いくつかの種類があり、色と形によって見分ける場合が多い。



ゲーム進行上の注意

「ゲーム途中で、リセットボタンを押さない」

リセットボタンを押したり、電源を切ったりした場合の動作の保証は致しかねます。

「クエストの終わりにはテウタテスのところに必ず戻る」

一つのクエストが終わると、必ず（テウタテスと話す）をしてください。

「武器を買ったら、必ず装備する

武器や盾は装備しないと使用できません。必ず装備して下さい。

「情報は必ず、聞くこと」

酒場やイベント直後の神官の話は必ず聞くこと。なにかヒントがえられるはずです。

「マッピングはまめに」

アルビオンは１エリア16×16のマス目で構成してあります。マッピングしないとわからないところもありますので、マップを描くことをお勧めします。店で売っているコンパスはその地点の座標を示してくれますので非常に便利です。

メンテナンス

弊社では品質には万全を期しておりますが、万一ロード不良、落丁等ございましたらお買い上げのショップで交換されるか、弊社までお送り下されば新しいものと交換致します。
ただし、お客様の取り扱いによるプログラム破損につきましては製品（プログラム、パッケージ全て含む）と手数料￥2,000 を弊社までお送り下されば交換致します。

※ 当プログラムは、オペレーティングシステムにシャープ株式会社“Human68K Version2”を使用しています。
また、“GNU-C”“C Compiler PRO68K”のライブラリを使用しています。

ゲームデザイン ………………………	松尾敏秀
プログラム …………………………	BURKE Y·M 米谷正人
シナリオ ……………………………	松尾敏秀 米谷正人
グラフィックデザイン & イラスト	松尾敏秀
ミュージックコンポーズ …………	上田順一 安達雅之 渥美淑子
マニュアルデザイン ………………	渥美淑子 松尾敏秀
プロデュース ………………………	武智 由美子
スペシャルサンクス ………………	深水雅人 有原昌顕 丸山俊明 前川浩之

Chaos

株式会社　カオス

〒534 大阪市都島区友渕町1-5-5・G-3304
TEL 06-927-1060　FAX 06-927-1067